

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In Re the Application of : **Takehiro KAMINAGAYOSHI**
Filed: : **Concurrently herewith**
For: : **NET COMMUNICATION SYSTEM**
Serial No. : **Concurrently herewith**



Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

December 28, 2001

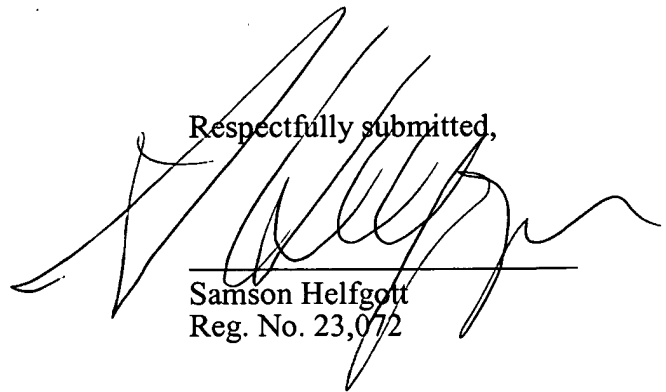
PRIORITY CLAIM AND SUBMISSION
OF PRIORITY DOCUMENT

S I R:

Applicant hereby claims priority under 35 USC 119 from **JAPANESE** patent application no. **2001-020461** filed **January 29, 2001**, a certified copy of which is enclosed.

Any fee, due as a result of this paper, not covered by an enclosed check, may be charged to Deposit Acct. No. 50-1290.

Respectfully submitted,



Samson Helfgott
Reg. No. 23,072

ROSENMAN & COLIN, LLP
575 MADISON AVENUE
IP Department
NEW YORK, NEW YORK 10022-2584
DOCKET NO.: SCEY 19.304
TELEPHONE: (212) 940-8800

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 1月29日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-020461

出 願 人

Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

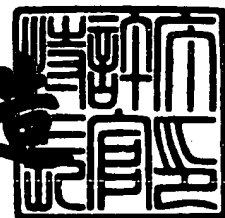
JC979 U.S. PTO
10/033179
12/28/01

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 9月28日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3087057

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00171

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04L 12/16

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都港区赤坂 7 丁目 1 番 1 号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

 【氏名】 上永吉 岳宏

【特許出願人】

 【識別番号】 395015319

 【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

 【識別番号】 100107238

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 米山 尚志

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 111236

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、情報処理プログラムを記憶した記憶媒体、情報処理プログラム、ネットコミュニケーションシステム、ネットコミュニケーション方法、ネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体、及びネットコミュニケーションプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項1】 入力された情報からユーザ情報を抽出する情報抽出手段と、上記情報抽出手段により抽出されたユーザ情報に応じたオブジェクトを形成する情報処理手段と

を有する情報処理装置。

【請求項2】 上記情報抽出手段は、入力された情報から、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を判断可能な情報を抽出すること

を特徴とする請求項1記載の情報処理装置。

【請求項3】 上記情報抽出手段は、入力された文章情報から性格又は趣味を判断可能な文字列、或いは性格及び趣味を判断可能な文字列を抽出し、

上記情報処理手段は、上記情報抽出手段により抽出された文字列から判断される性格、或いは性格及び趣味を表す形態となるようにオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項1又は請求項2記載の情報処理装置。

【請求項4】 入力された文章情報に基づいて、少なくとも日記風の文章を形成する日記形成手段を有すること

を特徴とする請求項1から請求項3のうち、いずれか一項記載の情報処理装置

【請求項5】 入力された情報からユーザ情報を抽出するステップと、上記ステップで抽出されたユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するステップと

を有する情報処理方法。

【請求項6】 上記ユーザ情報を抽出するステップでは、入力された情報から、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を判断可能な情報を抽出すること

を特徴とする請求項 5 記載の情報処理方法。

【請求項 7】 上記ユーザ情報を抽出するステップは、入力された文章情報から性格又は趣味を判断可能な文字列、或いは性格及び趣味を判断可能な文字列を抽出するステップを有し、

上記オブジェクトを形成するステップでは、上記ステップで抽出された文字列から判断される性格又は趣味、或いは性格及び趣味を表す形態となるようにオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項 5 又は請求項 6 記載の情報処理方法。

【請求項 8】 入力された文章情報に基づいて、少なくとも日記風の文章を形成するステップを有すること

を特徴とする請求項 5 から請求項 7 のうち、いずれか一項記載の情報処理方法

。【請求項 9】 入力された情報からユーザ情報を抽出するステップと、上記ステップで抽出されたユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するステップと

を有する情報処理プログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 10】 上記ユーザ情報を抽出するステップでは、入力された情報から、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を判断可能な情報を抽出すること

を特徴とする請求項 9 記載の記憶媒体。

【請求項 11】 上記ユーザ情報を抽出するステップは、入力された文章情報から性格又は趣味を判断可能な文字列、或いは性格及び趣味を判断可能な文字列を抽出するステップを有し、

上記オブジェクトを形成するステップでは、上記抽出された文字列から判断される性格又は趣味、或いは性格及び趣味を表す形態となるようにオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項 9 又は請求項 10 記載の記憶媒体。

【請求項 12】 入力された文章情報に基づいて、少なくとも日記風の文章を形成するステップを有すること

を特徴とする請求項 9 から請求項 11 のうち、いずれか一項記載の記憶媒体。

【請求項 1 3】 入力された情報からユーザ情報を抽出するステップと、
上記ステップで抽出されたユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するステップと

を有する情報処理プログラム。

【請求項 1 4】 入力された文章情報から性格又は趣味を判断可能な文字列、
或いは性格及び趣味を判断可能な文字列を抽出するステップと、

上記ステップで抽出された文字列から判断される性格又は趣味、或いは性格及び趣味を表す形態となるようにオブジェクトを形成するステップと

を有する情報処理プログラム。

【請求項 1 5】 入力された文章情報に基づいて、少なくとも日記風の文章を形成するステップを有すること

を特徴とする請求項 1 3 又は請求項 1 4 記載の情報処理プログラム。

【請求項 1 6】 ユーザ情報が付加されてそれぞれ供給される複数のユーザのオブジェクトを記憶する記憶手段と、

上記記憶手段に記憶された各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出する照合手段と、

上記照合手段により検出されたオブジェクトの各ユーザに対して、照合結果に関する情報を送信する送信手段と

を有する情報処理装置。

【請求項 1 7】 上記ユーザ情報は、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項 1 6 記載の情報処理装置。

【請求項 1 8】 上記ユーザ情報は、文章情報であり、

上記照合手段は、上記文章情報の文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理すること

を特徴とする請求項 1 6 又は請求項 1 7 記載の情報処理装置。

【請求項 1 9】 上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とする通信処理を行う通信手

段を有すること

を特徴とする請求項16から請求項18のうち、いずれか一項記載の情報処理装置。

【請求項20】 ユーザ情報が付加されてそれぞれ供給される複数のユーザのオブジェクトを記憶するステップと、

上記ステップで記憶された各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理することでユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出するステップと、

上記ステップで検出されたオブジェクトの各ユーザに対して、照合結果に関する情報を送信するステップと

を有する情報処理方法。

【請求項21】 上記ユーザ情報は、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項20記載の情報処理方法。

【請求項22】 上記ユーザ情報は、文章情報であり、

上記各オブジェクトのユーザ情報を照合処理するステップでは、上記文章情報の文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理すること

を特徴とする請求項20又は請求項21記載の情報処理方法。

【請求項23】 上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とする通信処理を行うステップを有すること

を特徴とする請求項20から請求項22のうち、いずれか一項記載の情報処理方法。

【請求項24】 ユーザ情報が付加されてそれぞれ供給される複数のユーザのオブジェクトを記憶するステップと、

上記ステップで記憶された各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出するステップと、

上記ステップで検出されたオブジェクトの各ユーザに対して、照合結果に関する情報を送信するステップと

を有する情報処理プログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 2 5】 上記ユーザ情報は、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項 2 4 記載の記憶媒体。

【請求項 2 6】 上記ユーザ情報は、文章情報であり、

上記各オブジェクトのユーザ情報を照合処理するステップでは、上記文章情報の文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理すること

を特徴とする請求項 2 4 又は請求項 2 5 記載の記憶媒体。

【請求項 2 7】 上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とする通信処理を行うステップを有すること

を特徴とする請求項 2 4 から請求項 2 6 のうち、いずれか一項記載の記憶媒体。

【請求項 2 8】 ユーザ情報が付加されてそれぞれ供給される複数のユーザのオブジェクトを記憶するステップと、

上記ステップで記憶された各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出するステップと、

上記ステップで検出されたオブジェクトの各ユーザに対して、照合結果に関する情報を送信するステップと

を有する情報処理プログラム。

【請求項 2 9】 上記ユーザ情報は、性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項 2 8 記載の情報処理プログラム。

【請求項 3 0】 上記ユーザ情報は、文章情報であり、

上記各オブジェクトのユーザ情報を照合処理するステップでは、上記文章情報

の文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理すること

を特徴とする請求項 2 8 又は請求項 2 9 記載の情報処理プログラム。

【請求項 3 1】 上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とする通信処理を行うステップを有すること

を特徴とする請求項 2 8 から請求項 3 0 のうち、いずれか一項記載の情報処理プログラム。

【請求項 3 2】 入力された情報からユーザ情報を抽出する情報抽出手段と、上記情報抽出手段により抽出されたユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するオブジェクト形成手段と、所定のネットワークに対して接続され、このネットワークを介して上記オブジェクト形成手段により形成されたオブジェクトに、上記ユーザ情報を付加して送信する通信手段とを備える複数のユーザの端末装置と

上記各端末装置の通信手段により上記所定のネットワークを介して送信されたオブジェクト、及びこのオブジェクトに付加されて送信された上記ユーザ情報を記憶する記憶手段と、上記記憶手段に記憶された各オブジェクトのユーザ情報をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出する照合手段と、上記照合手段により検出されたオブジェクトの各ユーザの端末装置に対して、照合結果に関する情報を上記所定のネットワークを介してそれぞれ送信する送信手段とを備える情報処理装置と

を有するネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 3】 上記ユーザ情報は、各ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項 3 2 記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 4】 上記ユーザの端末装置に入力されるユーザ情報は文章情報であり、

上記情報抽出手段は、上記文章情報からユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す文字列を抽出し、

上記オブジェクト形成手段は、上記情報抽出手段で抽出された文字列に基づいて、ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に応じてオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項 3 2 又は請求項 3 3 記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 5】 上記ユーザの端末装置に入力される文章情報は、各ユーザの電子メールの文章情報であること

を特徴とする請求項 3 4 記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 6】 上記端末装置のオブジェクト形成手段は、上記ユーザ情報に基づいて判断されるユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に対応する形態のオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項 3 2 から請求項 3 5 のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 7】 上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とする通信制御手段を有すること

を特徴とする請求項 3 2 から請求項 3 6 のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 8】 上記端末装置は携帯電話機であること

を特徴とする請求項 3 2 から請求項 3 7 のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーションシステム。

【請求項 3 9】 端末装置において、入力されたユーザ情報からユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を判断可能な情報を抽出し、この抽出した情報に応じたオブジェクトを形成し、このオブジェクトに上記ユーザ情報を付加し所定のネットワークを介して送信し、

上記ネットワークに接続された情報処理装置において、上記各端末装置から所定のネットワークを介して送信された各オブジェクトのユーザ情報同士をそれぞれ照合処理し、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が近いオブジェクトを検出し、この検出されたオブジェクトの各ユーザの端末装置に対して、照合結果に

関する情報を上記所定のネットワークを介してそれぞれ送信する
ネットコミュニケーション方法。

【請求項40】 上記ユーザ情報は、各ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること
を特徴とする請求項39記載のネットコミュニケーション方法。

【請求項41】 上記端末装置に入力されるユーザ情報は文章情報であり、
上記端末装置側では、上記文章情報からユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に応じたオブジェクトを形成すること
を特徴とする請求項39又は請求項40記載のネットコミュニケーション方法

【請求項42】 上記ユーザの端末装置に入力される文章情報は、各ユーザの電子メールの文章情報であること
を特徴とする請求項41記載のネットコミュニケーション方法。

【請求項43】 上記端末装置において、少なくとも性格、或いは性格及び趣味に対応する形態のオブジェクトを形成すること
を特徴とする請求項39から請求項42のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーション方法。

【請求項44】 上記情報処理装置において、上記照合結果が送信された各ユーザ同士の通信回線を接続し、この各ユーザ同士の少なくともチャットを可能とすること
を特徴とする請求項39から請求項43のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーション方法。

【請求項45】 上記端末装置は携帯電話機であること
を特徴とする請求項39から請求項44のうち、いずれか一項記載のネットコミュニケーション方法。

【請求項46】 端末装置において、入力された情報からユーザ情報を抽出するステップと、このステップで抽出したユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するステップと、このステップで形成したオブジェクトに上記ユーザ情報を付

加して所定のネットワークを介して送信するステップとを備えた端末装置側の情報処理プログラムと、

上記ネットワークに接続された情報処理装置において、上記各端末装置から所定のネットワークを介して送信されたオブジェクト、及びこのオブジェクトに付加されて送信された上記ユーザ情報同士をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が似たオブジェクトを検出するステップと、このステップで検出されたオブジェクトの各ユーザの端末装置に対して、照合結果に関する情報を上記所定のネットワークを介してそれぞれ送信するステップとを備えた情報処理装置側の情報処理プログラムと

を有するネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 4 7】 上記端末装置に入力されるユーザ情報は、各ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項 4 6 記載のネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 4 8】 上記端末装置に入力されるユーザ情報は文章情報であり、

上記端末装置側では、上記文章情報からユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に応じたオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項 4 6 又は請求項 4 7 記載のネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 4 9】 端末装置において、入力された情報からユーザ情報を抽出するステップと、このステップで抽出したユーザ情報に応じたオブジェクトを形成するステップと、このステップで形成したオブジェクトに上記ユーザ情報を付加して所定のネットワークを介して送信するステップとを備えた端末装置側の情報処理プログラムと、

上記ネットワークに接続された情報処理装置において、上記各端末装置から所定のネットワークを介して送信されたオブジェクト、及びこのオブジェクトに付加されて送信された上記ユーザ情報同士をそれぞれ照合処理することで、ユーザ情報が同じ、若しくはユーザ情報が似たオブジェクトを検出するステップと、こ

のステップで検出されたオブジェクトの各ユーザの端末装置に対して、照合結果に関する情報を上記所定のネットワークを介してそれぞれ送信するステップとを備えた情報処理装置側の情報処理プログラムと

を有するネットコミュニケーションプログラム。

【請求項50】 上記端末装置に入力されるユーザ情報は、各ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す情報であること

を特徴とする請求項49記載のネットコミュニケーションプログラム。

【請求項51】 上記端末装置に入力されるユーザ情報は文章情報であり、上記端末装置側では、上記文章情報からユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味を示す文字列を抽出し、この抽出した文字列に基づいて、ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に応じたオブジェクトを形成すること

を特徴とする請求項49又は請求項50記載のネットコミュニケーションプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、新規なコミュニケーションの場を提供する情報処理装置、情報処理方法、情報処理プログラムを記憶した記憶媒体、情報処理プログラム、ネットコミュニケーションシステム、ネットコミュニケーション方法、ネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体、及びネットコミュニケーションプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】

今日におけるコンピュータ装置や通信技術の発達により、例えば好みの話題や趣味を取り扱うインターネットの掲示板やメーリングリスト等を通じて、自分と同じ趣味や性格の人等を探し、手軽にコミュニケーションを図ることが可能となっている。

【0003】

このようなコミュニケーションのスタイルは、職場や地域社会という枠組みを

越えたコミュニケーションを可能し、人々の生活に幅や広がりを持たせると共に、生活の質の向上に貢献している。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来のインターネットの掲示板やメーリングリスト等を通じて、自分と同じ趣味や性格の人等を探すには、その掲示板やメーリングリストを検索し、自分のアドレスを掲示して他の人からのアクセスを待つか、或いは掲示板やメーリングリストに掲載されている人の中から自分に合った人を探し、その人に対してアクセスする等してコミュニケーションを確立する必要があった。このため、自分と同じ趣味や性格の人等を自分で選択する手間を必要とする問題があった。

【 0 0 0 5 】

また、従来、コミュニケーションを取るためには、「コミュニケーションを取る」という積極的な意志が必要なのであるが、気軽にゲーム感覚で気の合う人等を探すことができるのであれば、大変面白く、また、多忙な現代人にとって好ましいことと言えよう。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上述の課題に鑑みてなされたものであり、自動的かつ気軽に気の合う人等を探してコミュニケーションをとることができるような情報処理装置、情報処理方法、情報処理プログラムを記憶した記憶媒体、情報処理プログラム、ネットコミュニケーションシステム、ネットコミュニケーション方法、ネットコミュニケーションプログラムが記憶された記憶媒体、及びネットコミュニケーションプログラムの提供を目的とする。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

本発明は、ユーザの端末装置で、例えば電子メール等の文章情報や所望の画像、或いは音楽情報等のユーザ情報に基づいて、ユーザの性格又は趣味、或いは性格及び趣味に対応するオブジェクトを形成し、このオブジェクトをユーザ情報と共に、所定のネットワーク上の情報処理装置に送信する。

【 0 0 0 8 】

情報処理装置は、各端末装置から送信されるオブジェクト、及びこのオブジェクトに付加されて送信された各ユーザのユーザ情報同士をそれぞれ照合処理し、ユーザ情報が同じ或いはユーザ情報が近いオブジェクトを検出することで、例えば性格又は趣味、或いは性格及び趣味が同じ若しくは似たオブジェクトを検出する。そして、この検出したオブジェクトの各ユーザの端末装置に対して、照合結果に関する情報を上記所定のネットワークを介してそれぞれ送信する。

【0009】

これにより、ユーザは、自分の分身となるオブジェクトを情報処理装置に送信するだけで、自動的に自分と性格や趣味等が合う他のユーザを探し出すことができ、この他のユーザと気軽にコミュニケーションを図ることを可能とすることができる。

【0010】

【発明の実施の形態】

本発明は、図1に示すようなネットコミュニケーションシステムに適用することができる。

【0011】

[ネットコミュニケーションシステムの概要]

まず、このネットコミュニケーションシステムにおいては、各ユーザ側で電子メールやテキストデータ等の文章情報に基づいて、ユーザの分身となるキャラクタ（ペット）を形成し、このペットを自分の分身として、システムサーバ装置内に形成された仮想領域（ペット牧場）に放つ（放牧する）。

【0012】

ペット牧場に放牧された各ペットは、各ユーザの趣味や性格を示す情報を有しており、この情報に基づいて、自分の趣味や性格等が合った他のユーザのペットを探し出し、例えばこの探し出した他のユーザのペットからの手紙を持ち帰る等して、趣味や性格等が合った他のユーザのペットの存在を自分のユーザに報告する。この報告を受けたユーザは、再度自分のペットをペット牧場に放牧することで、上記探し出した他のユーザのペットを介して他のユーザに対してアクセスを図る。これにより、ユーザ及び他のユーザは、互いのペットを介して間接的にコ

コミュニケーションを取ることができるようになっている。

【0013】

[ネットコミュニケーションシステムの構成]

このネットコミュニケーションシステムは、例えばCD-ROM, DVD-ROM或いは半導体メモリ等の記憶媒体の一つである光ディスク1に記憶されているネットコミュニケーションプログラムに基づいて、このネットコミュニケーションシステムに対応したキャラクタ（ペット）を形成する等の動作を行うエンタテインメント装置2と、例えばインターネット3等の通信回線網に接続されており、その仮想領域にペット牧場が形成されたシステムサーバ装置4とを有している。

【0014】

[エンタテインメント装置の構成]

エンタテインメント装置2は、光ディスク1を装着する際に開閉される上蓋5と、上蓋5を開閉操作するためのオープンボタン6と、動作のリセット等を指定するための（オン／スタンバイ）／リセットボタン7と、2つのコントローラ接続端子8A, 8Bと、メモ리카ードを差し込むための2つのメモリーカード差込口9A, 9Bとを有している。

【0015】

また、図示はしていないが、このエンタテインメント装置2の背面側には、電源スイッチ、モニタ用のテレビジョン受像機等に接続される音声映像出力端子（AVマルチ出力端子）、PCカードスロット、光デジタル出力端子、AC電源入力端子等が設けられている。

【0016】

このエンタテインメント装置2は、複数ある機能のうちの一つの機能としてビデオゲームの実行機能を有しており、通常、CD-ROMやDVD-ROM等の記憶媒体に記憶されているゲームプログラムに基づいて動作することで、ビデオゲームを実行するようになっている。

【0017】

このため、通常、コントローラ接続端子8A, 8Bには、複数の操作ボタンが

設けられたコントローラ10がコントローラケーブル11を介して接続されるのであるが、このネットコミュニケーションシステムにおいては、電子メールやテキストデータ等の文章情報に基づいて、ユーザの分身となるキャラクタ（ペット）を形成し、このペットを、システムサーバ装置4内に形成された仮想領域（ペット牧場）に放牧するようになっているため、コントローラ接続端子8A或いは8Bには、図示しないユーザのプロバイダのメールサーバ装置に対して電子メールを送受信し、インターネット3上のシステムサーバ装置4との間で通信を行う携帯電話機12（或いはPHS電話機）が、専用ケーブル13を介して接続されている。

【0018】

なお、この例においては、システムサーバ装置4との間の通信は携帯電話機12を介して行うこととして説明を進めるが、これは、インターネット3に接続可能なパーソナルコンピュータ装置等の通信端末装置を介してシステムサーバ装置4との間の通信を行うようにしてもよい。この場合、このパーソナルコンピュータ装置及びエンタテインメント装置2は、前述のPCカードスロットに装着されるPCカードを介して接続されることとなる。

【0019】

また、この例においては、携帯電話機12は、専用ケーブル13を介してコントローラ接続端子8A或いは8Bに接続されることとしているが、この携帯電話機12は、メモリーカード差込口9A、9Bに接続する構成としてもよいし、エンタテインメント装置2に、例えばUSB接続端子（Universal Serial Bus）やIEEE1394接続端子（Institute of Electrical and Electronics Engineers）等の接続端子を設け、これらの接続端子を介して携帯電話機12を接続するようにしてもよい。

【0020】

〔システムサーバ装置の構成〕

システムサーバ装置4は、各ユーザから放牧に出されたキャラクタ（ペット）のためのペット牧場となる仮想領域を有しており、また、各ユーザにより入力された各ペットの性格、興味のあるジャンル、個人データ、血液型、生年月日、星

座等のペットに関する情報が記憶されるデータベース15を有している。

【0021】

なお、この例の場合、各ペットは各ユーザの分身として位置付けられるため、「ペットに関する情報」としては、そのペットのユーザの血液型、生年月日、星座等の情報がデータベース15に記憶されることとなる（ペット自身の情報をユーザが適当に作成してデータベース15に記憶させるようにしてもよい。）。

【0022】

[ネットコミュニケーションシステムの動作]

[キャラクタ（ペット）の形成]

まず、このネットコミュニケーションシステムを利用するユーザは、自分の分身となるペットを形成する。この実施の形態においては、このペットは、ユーザが作成した電子メールの文章に基づいて形成されるようになっている。

【0023】

具体的には、このネットコミュニケーションシステムに対応するネットコミュニケーションプログラムが記憶されている光ディスク1が装着されると、エンタテインメント装置2は、このネットコミュニケーションプログラムに基づいて動作し、まず、例えば図2（a）に示す形態のペットを描画形成し、これを前述の音声映像出力端子（AVマルチ出力端子）を介してモニタ用のテレビジョン受像機に供給して表示する（専用ケーブル13を介してユーザの携帯電話機12に供給して携帯電話機12の表示画面に表示するようにしてもよい。）。

【0024】

この図2（a）に示すペットは、基本的（初期的）な形態で、性格も例えば温厚等のように普通の性格なのであるが、このペット（基本ペット）に対して以下に説明するようにユーザの送信メールを餌（エサ）として与えることで、その送信メールの内容に応じて基本ペットの形態及び性格が変化し別の形態及び性格のペットが形成されるようになっている。

【0025】

なお、この例においては、一例として電子メールに基づいてユーザの分身となるペットを形成することとして説明を進めるが、これは、音声（音楽）情報や画

像情報等の他の情報に基づいてペットを形成するようにしてもよい。

【0026】

また、送信メールに基づいてペットの形態や性格等を決定することとしたが、これは、受信メールに基づいてペットの形態や性格等を決定するようにしてもよい。

【0027】

図3に、ユーザの送信メールの内容に応じた形態及び性格のペットが形成されるまでの流れを示すフローチャートを、図4に、上記ネットコミュニケーションプログラムに基づいて動作することで、ユーザの送信メールの内容に応じた形態及び性格のペットを形成するエンタテインメント装置2の機能ブロック図を示す。

【0028】

この図3及び図4を用いて、ユーザの送信メールの内容に応じた形態及び性格のペットの形成動作を説明すると、まず、図3のフローチャートは、ユーザが、既送或いは未送の送信メールを、1通分或いは複数通分、エンタテインメント装置2側に供給することによりスタートとなり、これによりエンタテインメント装置2の動作がステップS1に進む。

【0029】

ステップS1では、図4に示す文字列抽出部21が、コントローラ端子8A或いは8Bを介してユーザの携帯電話機12から供給される送信メールを取り込む。これにより、このエンタテインメント装置2の動作がステップS2に進む。

【0030】

ステップS2では、文字列抽出部12が、この取り込んだ送信メールから所定の文字列を抽出し、この抽出した各文字列を照合部22に供給する。これにより、このエンタテインメント装置2の動作がステップS3に進む。

【0031】

具体的には、例えば文字列抽出部12で取り込まれた送信メールが、図5(a)に示すように「ごめんなさい。メールが遅れてしまいました。バンドのことで、ギターの人が辞めるそうです。私が歌いながらタップダンスでも踊れば大

丈夫ですよ。ピアノのほう、よろしくお願いします。では、また。」との文章であったとした場合、文字列抽出部12は、上記ステップS2において、図5(b)に示すように「ごめんなさい。／メール／が／遅れて／しまい／ました。／バンド／の／こと／ですが、／ギター／の／人が／辞める／そう／です。／私が／歌い／ながら／タップダンス／でも／踊れば／大丈夫／ですよ。／ピアノ／の／ほう、／よろしく／お願い／します。／では、／また。／」とのように、文章を各文字列毎に区切ることで各文字列の抽出を行い、これらを照合部22に供給する。

【0032】

次に、ステップS3では、照合部22が、文字列抽出部21から供給された各文字列と、文字列メモリ23に記憶されている各文字列との照合処理（マッチング処理）を行い、この照合結果を示す情報をペット形成部24に供給する。これによりエンタテインメント装置2の動作がステップS4に進む。

【0033】

図6(a)、(b)は、この文字列メモリ23に記憶されている各文字列の一例を示している。この図6(a)、(b)からわかるように、文字列メモリ23には、「趣味」の文字列（図6(a)）及び「性格」の文字列（図6(b)）等のように分類されて各文字列が記憶されている。また、「趣味」と「性格」に分類された各文字列は、「メインカテゴリ」及び「サブカテゴリ」にさらに分類されて記憶されている。

【0034】

例えば、この例の場合、図6(a)に示す「趣味」に分類される各文字列は、「エンタテインメント」、「ライフスタイル」…等のメインカテゴリに分類されている。また、「エンタテインメント」のメインカテゴリにおいても、さらに「音楽」、「映画」、「演劇」、「キャラクタ」……「ユーモア」、「落語・演芸」、「ラジオ番組」…等のサブカテゴリに、また、「ライフスタイル」のメインカテゴリにおいても、「占い」、「冠婚葬祭・行事」、「食生活」、「住まい・住宅」……「出会い・恋愛」、「美容」、「ファッション」…等のサブカテゴリに分類されている。

【0035】

そして、例えば「音楽」のサブカテゴリの中には第1の文字列（文字列1）として「ギター」の文字列が割り当てられ、第2の文字列（文字列2）として「ピアノ」の文字列が割り当てられ、第3の文字列（文字列3）として「トランペット」の文字列が割り当てられるかたちで、また、「食生活」のサブカテゴリの中には第1の文字列（文字列1）として「エンゲル係数」の文字列が割り当てられ、第2の文字列（文字列2）として「イタリア料理」の文字列が割り当てられ、第3の文字列（文字列3）として「中華」の文字列が割り当てられるかたちで、各文字列が文字列メモリ23内に記憶されている。

【0036】

図6（b）に示す「性格」に分類される各文字列も同様であり、例えば「まじめ」、「几帳面」、「がさつ」、「大胆」……「小心」、「繊細」…等のサブカテゴリに各文字列が分類されている。

【0037】

そして、例えば「まじめ」のサブカテゴリの第1の文字列（文字列1）として「です」の文字列が割り当てられ、第2の文字列（文字列2）として「します」の文字列が割り当てられ、第3の文字列（文字列3）として「分かりました」の文字列が割り当てられ、また、「頑固」のサブカテゴリの第1の文字列（文字列1）として「譲れません」の文字列が割り当てられ、第2の文字列（文字列2）として「なんと言おうと」の文字列が割り当てられ、第3の文字列（文字列3）として「ダメです」の文字列が割り当てられるかたちで、各文字列が文字列メモリ23内に記憶されている。

【0038】

前述のようにステップS3においては、このように文字列メモリ23に記憶されている各文字列と、文字列抽出部21により抽出された各文字列の照合処理を行うのであるが、この照合動作を図5（b）に示す文章を例にとって説明すると、この図5（b）に示す文章の各文字列の中で、図6（a），（b）に示す文字列メモリ23内に記憶されている文字列とマッチングする文字列は、図5（c）に示すように「趣味」の分類の中では「音楽」のサブカテゴリの文字列のうち「

ギター」；「ピアノ」の文字列がマッチング（ヒット）し、「舞踊・ダンス」のサブカテゴリの文字列のうち「タップダンス」の文字列がマッチング（ヒット）する。同様に、「性格」の分類の中では「まじめ」のサブカテゴリの文字列のうち「です」，「します」の文字列がマッチング（ヒット）する。

【0039】

これにより、この例の場合、このような送信メールを送信したユーザは音楽やダンスが好きでまじめな性格のユーザであると判別することができる。照合部22は、このような照合結果を示す情報をペット形成部24に供給する。

【0040】

次に、図3に示すフローチャートのステップS4では、ペット形成部24が、照合部22からの照合結果を示す情報に基づいた形態及び性格のペットを形成し、これをモニタ用のテレビジョン受像機（或いは携帯電話機12の表示画面でもよい。）に表示制御する。

【0041】

図2（b）～図2（d）は、送信メールの内容に応じて図2（a）に示す基本形態から変化した形態のペットの一例をそれぞれ示している。例えば、図2（b）の形態のペットは、勉強熱心なタイプのペットなのであるが、ユーザの送信メールの文字列に「学問」，「テストの点数」，「数学」，「国語」等の勉学をイメージさせる文字列が多く含まれている場合は、この図2（b）に示すような勉強熱心なタイプのペットが形成される。

【0042】

また、図2（c）の形態のペットは、恋愛タイプのペットなのであるが、ユーザの送信メールの文字列に「デート」，「大好き」，「指輪」，「結婚」等の恋愛をイメージさせる文字列が多く含まれている場合は、この図2（c）に示すような恋愛タイプのペットが形成される。

【0043】

また、図2（d）の形態のペットは、暴力タイプのペットなのであるが、ユーザの送信メールの文字列に「殴る」，「蹴る」等の暴力的な文字列が多く含まれている場合は、この図2（d）に示すような暴力タイプのペットが形成される。

【0044】

なお、図2(a)に示すペットの形態を含め、図2(b)～図2(d)に示すペットの形態はほんの一例であるため、ペットの形態はこれらの形態に限定されるものではなく、電子メールの内容に応じた任意の形態とすればよい。ただ、そのペットを見ることで、その形態からそのペットのユーザの趣味や性格等をイメージさせる形態とすることが好ましいであろう。

【0045】

次に、ペット形成部24は、このようにユーザの送信メールに基づいてペットを形成すると、図3に示すフローチャートのステップS5において、形成したペットの画像情報及びユーザ情報を、図1に示す専用ケーブル13を介して携帯電話機12に供給する。ユーザは、このペットを自分の分身としてコミュニケーションに用いる場合は、このペットの画像情報及びユーザ情報を携帯電話機12に記憶させる。

【0046】

これにより、このエンタテインメント装置2におけるペットの形成動作が終了し、以下に説明するように携帯電話機12に記憶された互いのペットを介して他のユーザと間接的にコミュニケーションをとることが可能となる。

【0047】

ここで、ユーザ情報は、ユーザの送信メールに基づいて判断された内容の情報が携帯電話機12に記憶されるのであるが、例えば住所、年齢、性別、電子メールアドレス等の個人的な情報は電子メールの内容から判断して抽出することは困難である。このため、このエンタテインメント装置2においては、ユーザ情報の追加及び修正を行うことができるようになっている。

【0048】

具体的には、コントローラ10を用いて所定の操作を行うと、テレビジョン受信機の表示画面にユーザ情報が表示される。ユーザはこの表示されたユーザ情報を見て、修正があるのであればコントローラ10を操作して修正を行い、また、例えば電子メールアドレスや性別或いは他のユーザに対する希望やメッセージ等があれば、これらをコントローラ10を操作して入力する。これにより、そのユ

ーザを他のユーザに紹介可能なユーザ情報を携帯電話機12内に記憶させることができる。

【0049】

なお、ユーザ情報の追加及び修正は、エンタテインメント装置2側で行うこととしたが、これは、携帯電話機12側でも行えるようになっている。この場合、携帯電話機12のカーソルキーでユーザ情報の追加及び修正を行う項目を選択し、文字が割り当てられたテンキーを用いて入力を行うこととなる。

【0050】

〔ペット牧場〕

次に、このように携帯電話機12に自分の分身となるペットを記憶することで、携帯電話機12をエンタテインメント装置2から物理的に切り離してペットを持ち歩くことが可能となり、この携帯電話機12に記憶された互いのペットを介して他のユーザと間接的にコミュニケーションをとることが可能となる。

【0051】

すなわち、他のペットのユーザとコミュニケーションをとる場合、そのユーザは、図1に示す携帯電話機12の通信基地局30及びインターネット3を介してインターネット3上のシステムサーバ装置4と携帯電話機12とを接続し、携帯電話機12内に記憶されているペットの画像情報、ユーザ情報及びユーザからのメッセージ等をシステムサーバ装置4に送信する。

【0052】

ユーザからのメッセージとしては、例えば「趣味の合う友達を探して下さい」、「メールは午後9時から午後11時までには下さい」等の所望のメッセージを送信することができる。

【0053】

システムサーバ装置4は、ユーザの携帯電話機12を介して送信されたペットの画像情報、ユーザ情報及びメッセージをデータベース15内に個別に記憶する。そして、各ユーザのメッセージを認識し、データベース15内に記憶された各ユーザのペットに付加されたユーザ情報をマッチング処理することで、例えば趣味や性格の合ったペット同士でユーザ情報の交換を行わせる等の情報処理を行い

、各ペット同士のコミュニケーションを自動的に図る。

【0054】

すなわち、システムサーバ装置4には各ユーザから各自のペットや各情報が送信されるため、このシステムサーバ装置4には各ユーザのペットが集まることとなり、このシステムサーバ装置4内に言わばペット同士が交友する広場（ペット牧場）が形成されることとなる。

【0055】

ユーザは自分の好きな時間にシステムサーバ装置4と自分の携帯電話機12とを接続することで、このペット牧場に自分のペットを放牧（登録）することができる。

【0056】

図7は、システムサーバ装置4内に形成されたペット牧場において、各ペット同士がコミュニケーションを図っている様子を仮想的に描いた図である。この図7に示すように、システムサーバ装置4に登録された各ユーザのペットは、システムサーバ装置4の上記マッチング処理により、各ユーザに代わってコミュニケーションを図ることとなる。

【0057】

なお、この図7に示すペットA及びペットBは、その形態からわかるように、温厚で友好的な性格のユーザのペットであることを示している。また、ペットCはボーリングの球をイメージした形態なのであるが、このペットCは、ボーリング好きで少し怒りっぽい性格のユーザのペットであることを示している。同様に、ペットDは新聞紙をイメージした形態なのであるが、このペットDは、世の中の動きに詳しいまじめな性格のユーザのペットであることを示している。さらに、ペットEはビデオゲーム機のコントローラをイメージした形態なのであるが、このペットEは、ビデオゲーム好きの楽しい性格のユーザであることを示している。いずれのペットの性格及び趣味も、その形態から判断できるであろう。

【0058】

〔ペットの状態の確認〕

次に、このようにシステムサーバ装置4は、データベース15に登録されてい

る各ペット同士のコミュニケーションを図らせるのであるが、自分のペットを登録したユーザは、自分のペットが現在どのような状態にあるか気になるものである。このため、このネットコミュニケーションシステムにおいては、ユーザは、自分のペットの現在の状態を確認することができるようになっている。

【0059】

この確認を行う場合、ユーザは、自分の携帯電話機12とシステムサーバ装置4との接続を図り、システムサーバ装置4に対して自分のペットの現在の状態の確認を指定する。この指定がなされると、システムサーバ装置4は、指定されたユーザのペットの現在の状態を示す画像、及びペットの現在の状態を示す文章情報を形成し（画像のみ、或いは文章情報のみでもよい。）、これらをそのユーザの携帯電話機12に返信する。

【0060】

具体的には、ペットの現在の状態を示す文章情報としては、例えば「友達を探している最中です」、「ケンカをしています」、「気の合う友達と話しています」、「誰も相手をしてくれないようですのでお家（携帯電話機12、若しくはエンタテインメント装置2）に戻してあげてください」等の文章情報が、そのユーザの携帯電話機12に返信される。

【0061】

これにより、ユーザの携帯電話機12の表示画面に、自分のペットの現在の状態を示す画像と上記文章情報が表示されることとなり、ユーザは自分のペットの現在の状態を認識することができる。

【0062】

例えば、図7に示すペットAのユーザが自分のペットの現在の状態の確認を指定した結果、この図7に示すような画像が携帯電話機12に返信されれば、自分のペットAが他のユーザのペットBと仲良くなっていることを確認することができ、コミュニケーションが良好に進んでいることを認識して安心することができるであろう。

【0063】

なお、各ペットの性格は、各ユーザの性格が反映されたものとなるため、各ペ

ットは個性を持って存在することとなる。このため、全ペットが友好的な性格であるとは限らず、ケンカを始めるペットも存在するであろう。そのようなときには、各ペットのユーザがケンカを止める指示を出す必要がある。従って、ユーザは、自分のペットを放牧に出した後は、こまめに自分のペットの現在の状態を確認することが好ましいであろう。

【0064】

また、「誰も相手をしてくれないようですのでお家に戻してあげてください」との文章情報が返信される場合は、現在、そのユーザのペットに性格や趣味等が合う他のユーザのペットが放牧に出されていない状態を示している。

【0065】

この場合、放牧に出していても他のユーザのペットとコミュニケーションを図ることはできないため、ユーザは、自分の携帯電話機12を操作して、例えば「家に戻れ」とのメッセージをシステムサーバ装置4に送信する。

【0066】

システムサーバ装置4は、このメッセージを受信すると、データベース15からそのユーザのペットの各情報を読み出し、これをユーザの携帯電話機12に返信すると共に、データベース15内に記憶されているそのペットの各情報を削除する。

【0067】

これにより、ユーザのペットが放牧先（システムサーバ装置4）から自分の家（ユーザの携帯電話機12或いはエンタテインメント装置2）に帰ることとなる。再度コミュニケーションを図る場合、ユーザは、適当な時間を見計らって自分のペットを再度放牧に出すこととなる。

【0068】

〔ファーストコンタクトの報告〕

次に、システムサーバ装置4は、データベース15に登録されている各ペットの各情報をマッチング処理した結果、そのペットと性格や趣味等が合うペットを見つけた場合、或いはユーザからのメッセージに合ったペットを見つけた場合、「ファーストコンタクト報告メール」を形成し、これを各ペットからのメールと

して各ペットのユーザに送信する。

【0069】

例えば、図8に示すように、システムサーバ装置4が、ペットAに興味や性格の合うペットBを見つけた場合、システムサーバ装置4は、例えば「ペットBっていう気の合う友達が出来たよ。同じ趣味なんだよ。どうする？」等のファーストコンタクト報告メールを形成し、これをペットAのユーザの携帯電話機に送信する。また、「ペットAって子と仲良くなったの。すごく気が合うの。相性も良いみたい」等のファーストコンタクト報告メールを形成し、これをペットBのユーザの携帯電話機に送信する。

【0070】

これにより、ペットAのユーザは、自分と趣味や性格の合うペットBの存在を知ることとなり、同様に、ペットBのユーザは、自分と趣味や性格の合うペットAの存在を知ることとなる。そして、各ユーザは、互いが希望する場合は、以下に説明するチャット、クイズ或いはゲーム等で互いのペットを介して各ユーザ同士のコミュニケーションを図り、また、電子メールアドレスや電話番号を教え合う等して各ユーザ同士のコミュニケーションを図ることとなる。

【0071】

なお、各ユーザは、自分のペットをシステムサーバ装置4に登録する際に、このファーストコンタクト報告メールを受信する時間帯を指定することができるようになっており、システムサーバ装置4は、このユーザにより指定された時間帯内でファーストコンタクト報告メールの送信を行う。これにより、各ユーザが意図しない時間帯にファーストコンタクト報告メールが送信される不都合を防止することができる。

【0072】

〔ペットを介したユーザ同士のコミュニケーション〕

次に、各ペットのユーザは、システムサーバ装置4を介してチャット、クイズ或いはゲーム等を行うことができるようになっている。

【0073】

(チャット)

例えば、前述の例で説明すると、ペットAのユーザとペットBのユーザがファーストコンタクト報告メールにより相手に興味を持ち、コミュニケーションを図りたいと思った場合、自分のペットの情報をシステムサーバ装置4に送信すると共に、相手のペットを指定してチャットの指示を行う。

【0074】

システムサーバ装置4は、この指示がなされると、そのユーザから指定されたペットのユーザに対して電話回線の接続を図り、相手のユーザのペットの画像に、各ユーザの携帯電話機12を介して送信される文字データを付加して、相手の携帯電話機12にリアルタイムで送信する。これにより、文字によるリアルタイムの会話であるいわゆるチャットを、各ユーザのペット通じて行うことができ、互いにコミュニケーションを図ることができる。

【0075】

また、このチャットにおいて、自分のメールアドレスや、相手のユーザに憶えて欲しい事項等を「手紙」としてシステムサーバ装置4に指定することで、相手のユーザに「手紙」を渡すこともできるようになっている。

【0076】

システムサーバ装置4は、この手紙の指定があると、その手紙の文章を、チャット終了後に確認可能な手紙として相手の携帯電話機に送信する（チャット中に確認可能としてもよい。）。

【0077】

後述する「日記の形成」の項で説明するが、この手紙の文章は、各ユーザのペットの日記の文章に張り付けられて表示されるようになっており、手紙を送られたユーザは、この日記と共に相手からの手紙の内容を確認することとなる。

【0078】

(クイズ)

また、このネットコミュニケーションシステムにおいては、各ユーザ同士でクイズも楽しめるようになっている。このクイズで遊ぶ場合、ユーザは、自分のペットの情報をシステムサーバ装置4に送信すると共に、相手のペットを指定してシステムサーバ装置4に対してクイズで遊ぶ旨の指示を行う。

【0079】

システムサーバ装置4は、この指示がなされると、そのユーザから指定されたペットのユーザに対して電話回線の接続を図り、例えば各ユーザのペットの形態や各ユーザ情報等に基づいて、各ユーザの趣味や興味がありそうなジャンルの問題を形成し、これを各ユーザの携帯電話機に送信することで出題を行う（出題は、各ユーザの趣味や興味がありそうなジャンルからの出題でなくてもよい。）。各ユーザは、自分の携帯電話機を操作して出題の回答を文字等で入力し正解を競い合う。

【0080】

これにより、各ユーザは、チャットを行う話題や相手との会話のきっかけを得ることができ、互いのコミュニケーションを図り易くすることができる。

【0081】

（ゲーム）

また、このネットコミュニケーションシステムにおいては、各ユーザ同士で簡単なゲームも楽しめるようになっている。このゲームを行う場合、ユーザは、自分のペットの情報をシステムサーバ装置4に送信すると共に、相手のペットを指定してクイズの指示を行う。

【0082】

システムサーバ装置4は、この指示がなされると、そのユーザから指定されたペットのユーザに対して電話回線の接続を図り、例えば「じゃんけん」、「しりとり」、「ポーカー」等の簡単なゲームが行われるように各ユーザ間の通信制御を行う。これにより、各ユーザは、このゲームを通じて互いのコミュニケーションを図ることができる。

【0083】

〔メダルの獲得とアイテムの取得〕

次に、このネットコミュニケーションシステムでは、前述のクイズに正解したユーザやゲームの勝者に対して仮想的な「メダル」が与えられるようになっている。すなわち、システムサーバ装置4は、クイズに正解する毎、或いはゲームに勝利する毎に、そのユーザのメダル枚数を示す情報を相当数インクリメントし、

このメダル枚数を示す情報を各ユーザに送信する。これにより、クイズに正解し、或いはゲームに勝利する毎に、そのユーザのメダルの枚数が徐々に増えていくこととなる。

【0084】

次に、ユーザは、このメダルの枚数に応じて、例えば図9に示すような所定のアイテム（サービス）を受けとることができるようになっている。

【0085】

具体的には、この図9の例示を用いて説明すると、ユーザは、メダルを20枚集めると、ペット牧場のペットから、自分と同じ趣味や性格のペットや特定の名前のペットを探し出すことができる「ペット探しレーダー」のアイテムを受け取ることができる。また、ユーザは、メダルを10枚集めると、自分のペットの容姿（形態）がよくなる「クスリ」のアイテムを受け取ることができる。

【0086】

システムサーバ装置4は、ユーザからこれらのアイテムの受け取りが指示されると、そのユーザの現在のメダル枚数からアイテムの受け取りに必要なメダルの枚数をデクリメント処理し、そのアイテムの情報をユーザに送信する。ユーザは、そのアイテムを使用する場合は、ペットを放牧する際等にシステムサーバ装置4に対してそのアイテムを使用する旨の情報を送信する。

【0087】

これにより、システムサーバ装置4は、使用されたアイテムに応じて、例えばそのユーザの趣味や性格等の合ったペットを高速で探し出し、或いはそのユーザのペットの画像を変更して容姿（形態）を良くする等の情報処理を行う。

【0088】

〔日記の形成〕

次に、このネットコミュニケーションシステムでは、各ユーザのペットが、「日記」というかたちで、ユーザに対してその日のコミュニケーション結果の報告を行うようになっている。

【0089】

この日記の作成を行わせる場合、ユーザは、自分のペットを放牧から戻す。各

ユーザのペットは、放牧から戻ることにより、メダルの獲得枚数情報や、その日行ったゲームやチャットの情報や、出会ったペットのユーザ情報等を持ち帰るようになっている。このため、ユーザは、図1に示したようにエンタテインメント装置2と自分の携帯電話機12とを専用ケーブル13を介して相互に接続し、自分のペットの各情報と共に、このペットが持ち帰った情報を携帯電話機12からエンタテインメント装置2に供給する。これら各情報は、図4に示すコントローラ端子8A或いは8Bを介してエンタテインメント装置2内の日記作成部35に供給される。

【0090】

日記作成部35は、携帯電話機12からの上記各情報である、例えば他のペットの出会った時間、そのペットと遊んだゲームの種類、チャットでの会話のキーワード等に基づいて日記風の文章情報を形成し（絵日記風としてもよい。この場合、画像情報が付加される。）、これをテレビジョン受像機に供給する。

【0091】

具体的には、図10は、この日記作成部35で形成された日記の表示画面の一例なのであるが、この例においては、「10月14日 PM6:54」、「10月20日 PM6:54」、「10月23日 PM6:54」、及び「10月25日 PM6:54」の日記の項目が表示されている。ユーザは、この項目の中から見たい日付の項目を選択すると、この選択した日付の日記の文章が表示される。

【0092】

例えば「10月25日 PM6:54」の日付の項目が選択された場合、
 「10月25日 PM6:54
 今日は、ペットBと会った
 じゃんけん勝負で勝ち越し！
 でも、チャットでは話がはずまなかったなあ
 気のせいかなあ？」
 等の日記が表示される。これにより、ユーザは、その日における自分のペットのコミュニケーション結果を知ることができる。

【0093】

また、日記作成部35は、前述のチャットにより相手のユーザから渡された「手紙」がある場合、この手紙の文章や画像等を日記に張り付けて表示する。具体的には、図10の日記の文章の下の記事はこの「手紙」の文章なのであるが、この図10に示すように、例えば

「ペットBさんからの手紙
こんにちは！
君のペットあいかわらず黄色いねえ
で、これ僕のアドレス。友達になろう！
mo@address.co.jp」

等のように、手紙の文章が日記に張り付けられて表示される。

【0094】

このような日記や手紙は、図4に示すメモリカード36に記憶可能となっており、ユーザがコントローラ10を操作することで、このメモリカード36への書き込みを指定すると、日記作成部35は、この日記の文章情報（及び画像情報）及び手紙の文章情報（及び画像情報）をメモリカード差込口9A或いは9Bに差し込まれているメモリカード36に書き込み制御する。これにより、メモリカード36に記憶された日記や手紙を後日再生して読み直すことが可能となる。

【0095】

さらに、日記や手紙に相手のペットのユーザの電話番号やメールアドレスが記載されていた場合、これを携帯電話機12に転送して記憶させることもできるようになっている。

【0096】

この場合、ユーザによりコントローラ10が操作され、電話番号やメールアドレスの転送が指示されると、日記作成部35は、日記や手紙の中から電話番号やメールアドレスの文字情報を抽出し、これをコントローラ端子8A或いは8Bを介して携帯電話機12に転送する。携帯電話機12は、この転送がなされると、電話機内の電話帳メモリ或いはアドレス帳メモリに電話番号やメールアドレスを記憶制御する。これにより、自分のペットが仲良くなったペットのユーザの電話

番号やメールアドレスを自動的に携帯電話機 1 2 内に記憶させることができる。

【 0 0 9 7 】

〔実施の形態の効果〕

以上の説明から明らかなように、この実施の形態のネットコミュニケーションシステムは、エンタテインメント装置 2 により、携帯電話機 1 2 を介して送受信される電子メールの内容に応じた形態や性格のペットを形成し、このペットをインターネット 3 上のシステムサーバ装置 4 に送信する。

【 0 0 9 8 】

システムサーバ装置 4 は、各ユーザから送信された各ペットの情報をそれぞれマッチング処理し、趣味や性格等の合うペット同士を検索してそのペットの各ユーザに対して相手のペットのユーザを紹介する報告メール（ファーストコンタクト報告メール）を送信する。これにより、ユーザは、ペットを介して自動的かつ気軽に趣味や性格等が合う他のユーザを探し出すことができる。

【 0 0 9 9 】

また、ファーストコンタクト報告メールを受けたユーザ同士は、以後、互いのペットを介してチャットやゲーム等を行いコミュニケーションを取ることができる。このため、ペットを介して見知らぬユーザと安全にコミュニケーションを図り友好を深めることができる。

【 0 1 0 0 】

このようなネットコミュニケーションシステムは、自分の分身となるペットを、自分な好きな時間にシステムサーバ装置 4 内に形成されたペット牧場に放牧することで、システムサーバ装置 4 が自動的にユーザの趣味や性格に合うペットのユーザを紹介してくれるため、面倒な手間を必要とすることなく、他のユーザを探してコミュニケーションを図ることができる。このため、多忙な現代人にとって非常に便利かつ有用なシステムであるといえよう。

【 0 1 0 1 】

なお、上述の実施の形態の説明では、ペットの形成等にエンタテインメント装置 2 を用い、このエンタテインメント装置 2 を用いて形成したペットを携帯電話機 1 2 を介してインターネット上のシステムサーバ装置 4 に送信することとした

が、これは、光ディスク 1 に記憶されたネットコミュニケーションシステムのプログラムを携帯電話機 1 2 内のメモリにダウンロード或いは焼き付けておくことで、エンタテインメント装置 2 を用いることなく、携帯電話機 1 2 のみ用いてこのネットコミュニケーションシステムを利用可能とすることができる。

【0 1 0 2】

また、電子メールの文字列等の内容に基づいてペットの形態や性格等を変化させることとしたが、これは、このようにペットに反映させる以外にも、例えば電子メール等の文章情報、音声情報、画像情報等のユーザ情報に基づいて例えばモニタ装置の壁紙を変えたり、ビデオゲームの仮想世界に何らかの影響を及ぼすようにしてもよい。

【0 1 0 3】

最後に、上述の実施の形態は本発明の一例である。このため、本発明は上述の実施の形態に限定されることはなく、上述の実施の形態以外であっても、本発明に係る技術的思想を逸脱しない範囲であれば、設計等に応じて種々の変更が可能であることは勿論であることを付け加えておく。

【0 1 0 4】

【発明の効果】

本発明は、自分の趣味や性格等に合う他のユーザを、互いのオブジェクトを介して自動的に探し出して気軽にコミュニケーションを図ることを可能とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明を適用した実施の形態となるネットコミュニケーションシステムのシステム構成を示す図である。

【図 2】

電子メールの内容に応じてその形態が変化するペットの一例を示す図である。

【図 3】

電子メールの内容に応じた形態のペットが形成されるまでの流れを説明するための図である。

【図 4】

ネットコミュニケーションシステムを構成するエンタテインメント装置における、電子メールの内容に応じたペットを形成する部分及び日記を形成する部分の機能ブロック図である。

【図 5】

エンタテインメント装置が、ペットの形態及び性格を決定するために行う文字列抽出処理及び抽出した文字列の照合処理を説明するための図である。

【図 6】

エンタテインメント装置で行われる照合処理の照合対象となる文字列の一例を示す図である。

【図 7】

ネットコミュニケーションシステムのシステムサーバ装置内に仮想的に形成されたペット牧場の模式図である。

【図 8】

システムサーバ装置によりマッチング処理された各ペットのユーザにそれぞれ送信されるファーストコンタクト報告メールを説明するための図である。

【図 9】

互いのペットを介して各ユーザ同士がゲームやクイズ等を行うことで取得されるメダルの枚数と、このメダルの枚数に応じてユーザに提供されるアイテム（サービス）の一例を示す図である。

【図 10】

各ペットが放牧から持ち帰った情報に基づいて、エンタテインメント装置で形成される日記の一例を示す図である。

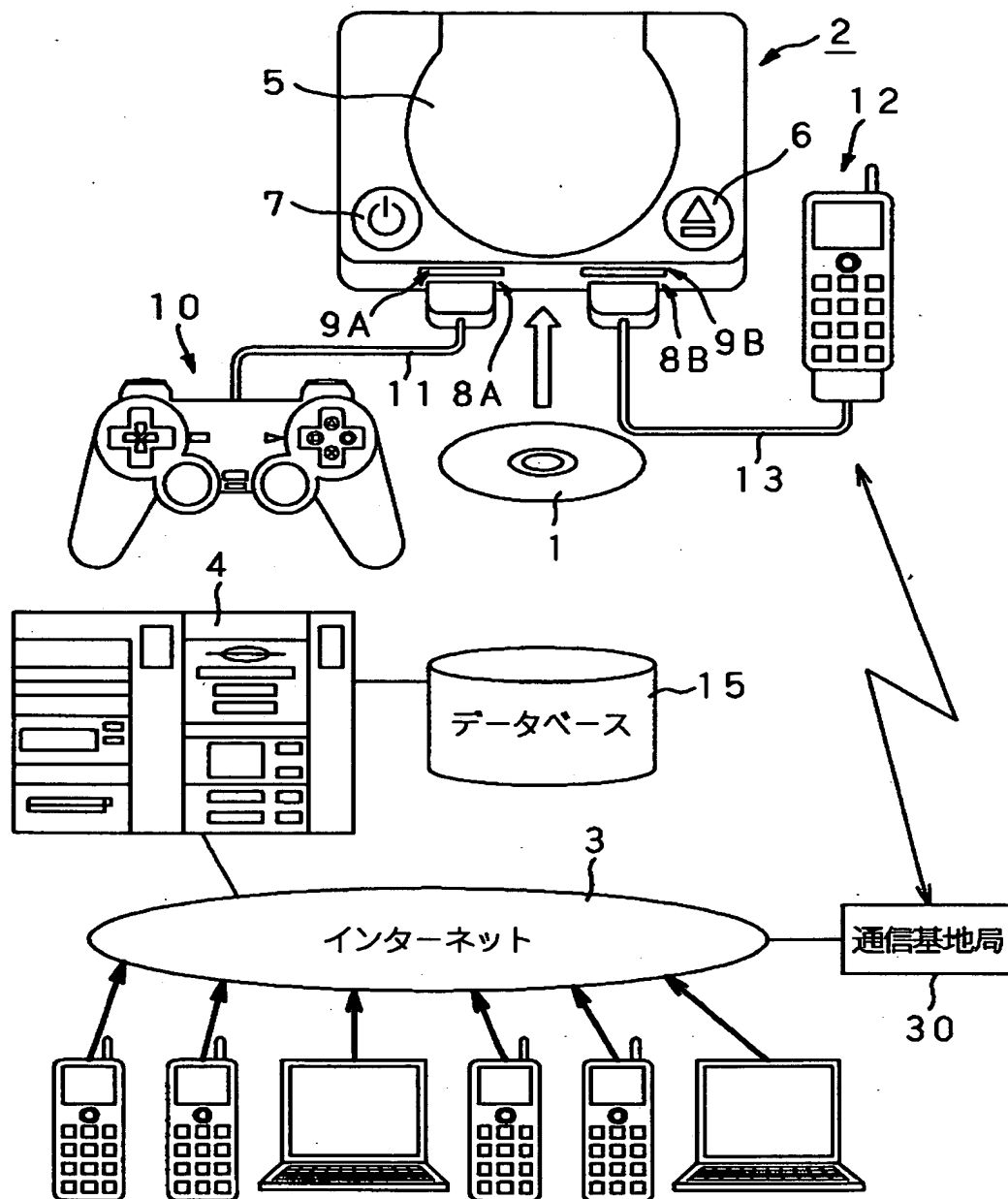
【符号の説明】

1…光ディスク、2…エンタテインメント装置、3…インターネット、4…システムサーバ装置、5…上蓋、6…イジェクトボタン、7…（オン／スタンバイ）／リセットボタン、8A、8B…コントローラ接続端子、9A、9B…メモリーカード差込口、10…コントローラ、11…コントローラケーブル、12…携帯電話機、13…専用ケーブル、15…データベース、21…文字列抽出部、2

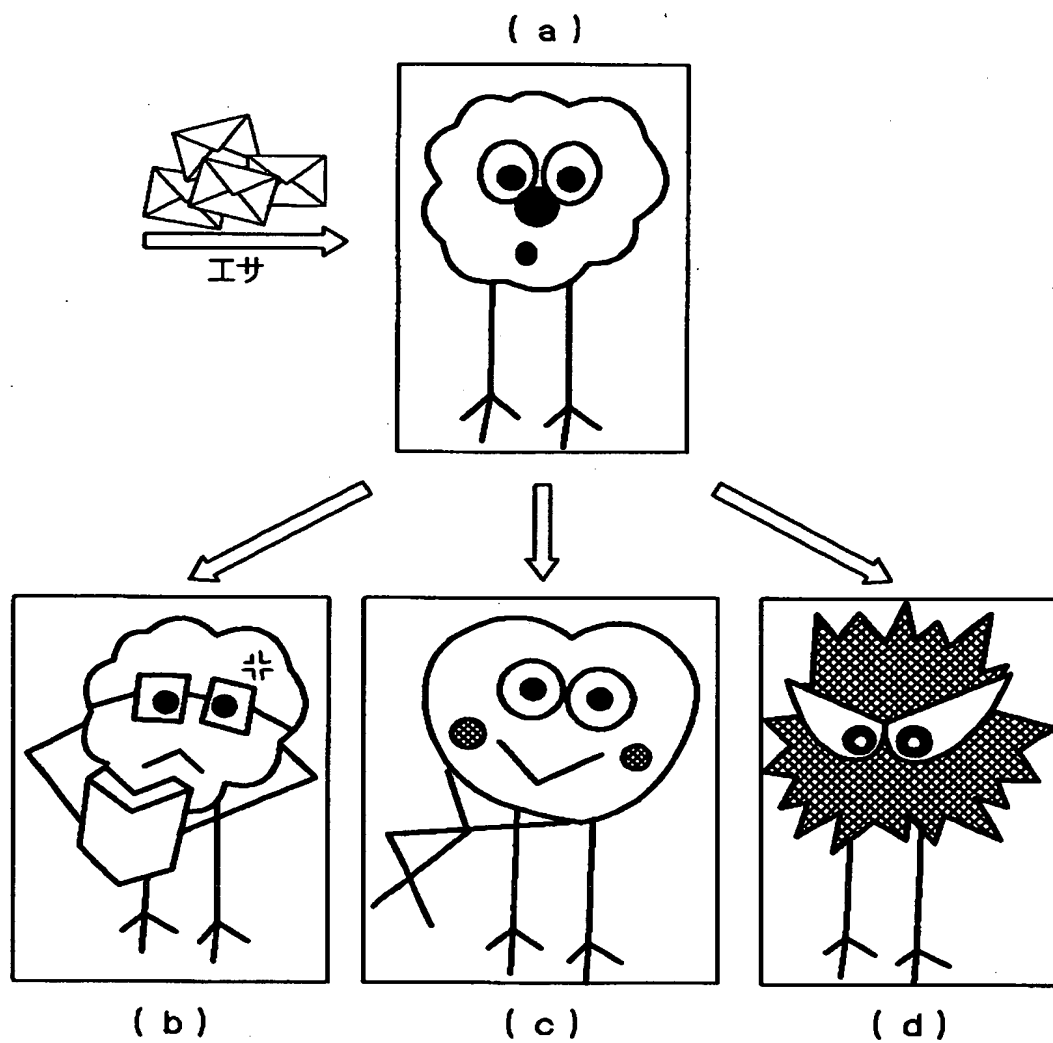
2…照合部， 23…文字列メモリ， 24…ペット形成部， 25…ペット形態メモリ， 35…日記作成部， 36…メモリカード

【書類名】 図面

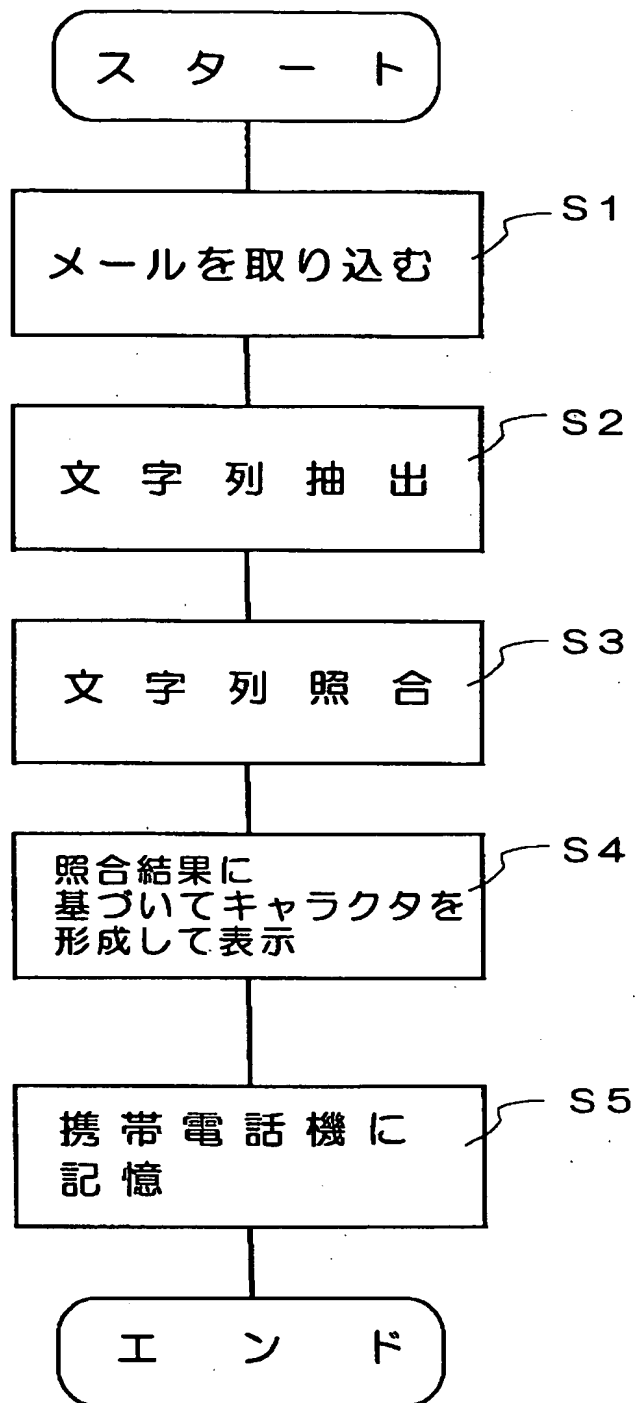
【図1】



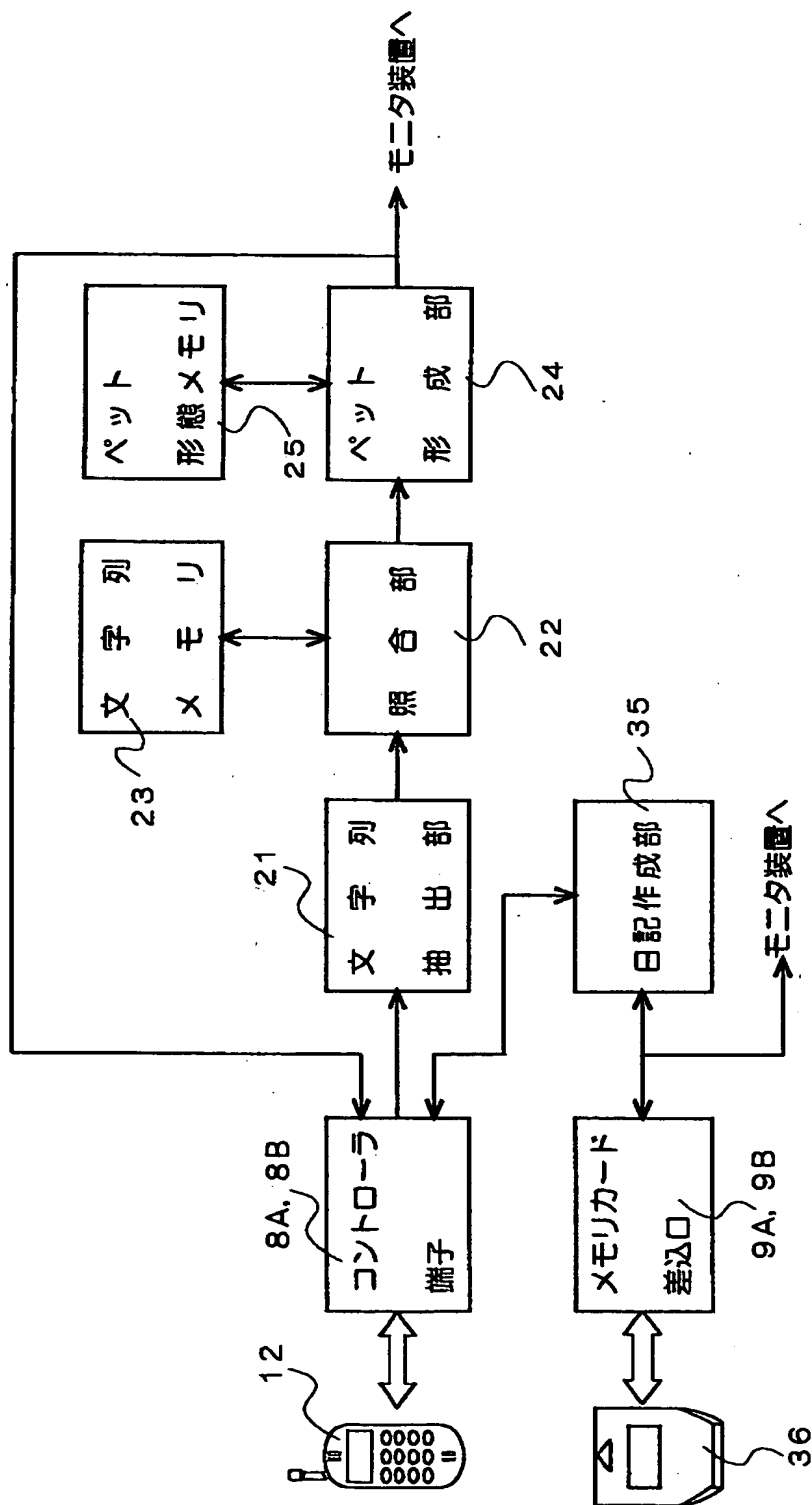
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

(a)

ごめんなさい。メールが遅れてしまいました。
バンドのことですが、ギターの人が辞めるそう
です。
私が歌いながらタップダンスでも踊れば大丈夫
ですね。ピアノのほう、よろしくお願いします。
では、また。

(b)

ごめんなさい。/メールが/遅れて/しまい/ました。/
バンド/の/こと/ですが、/ギター/の/人/が/辞める/そう/
です。/
私/が/歌い/ながら/タップダンス/でも/踊れば/大丈夫/
ですね。/ピアノ/の/ほう、/よろしく/お願いします。/
では、/また。/

(c)

趣味

ヒット: "ギター"、"ピアノ" → カテゴリ [エンタテインメント-音楽]

ヒット: "タップダンス" → カテゴリ [エンタテインメント-舞踊、ダンス]

性格

ヒット: "です" → カテゴリ [まじめ]

ヒット: "します" → カテゴリ [まじめ]

【図6】

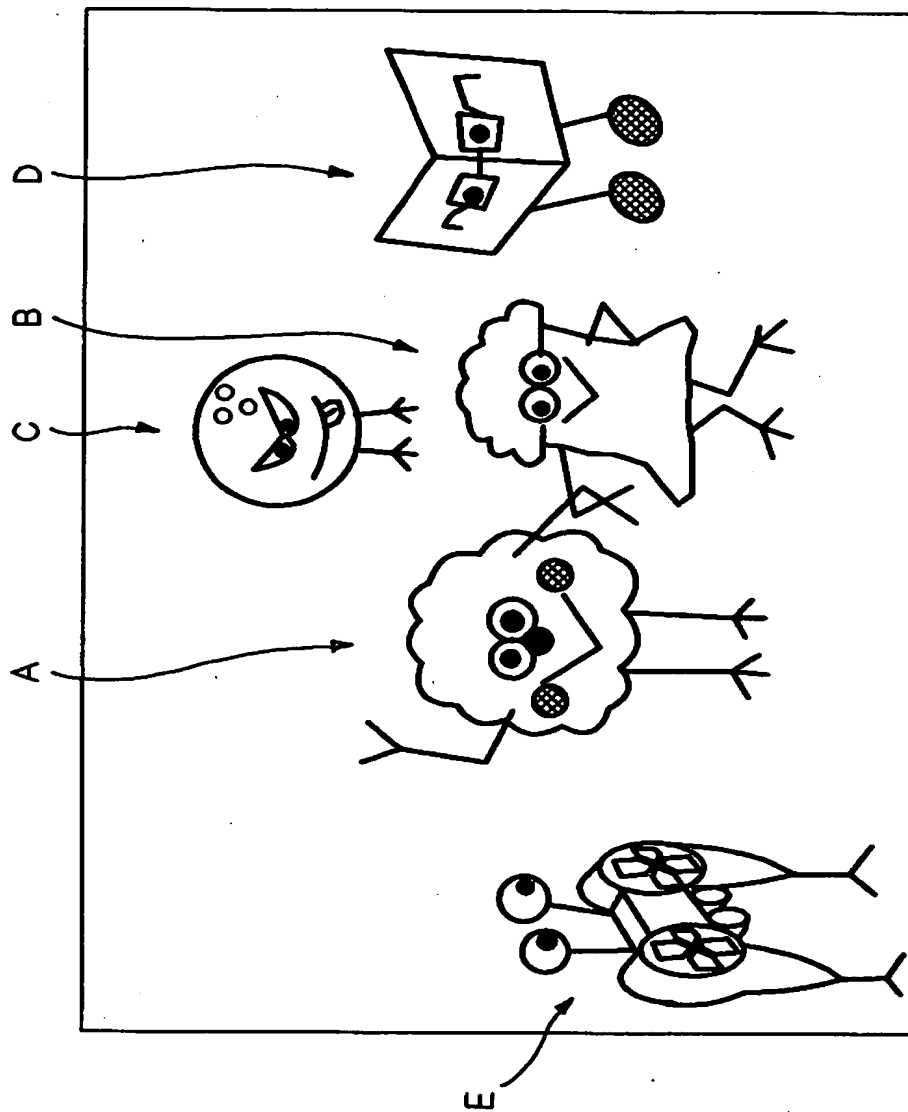
趣味	エンタテインメント	サブカテゴリ	文字列1	文字列2	文字列3	文字列4	文字列5
ライフスタイル	音楽	ギター	ピアノ	トランペット			...
	映画	ハリウッド	ロードショー	映画館			...
	演劇	舞台	俳優	ブロードウェイ			...
	キャラクター						...
	芸術家・タレント						...
	ゲーム	レーシングゲーム	ロールプレイングゲーム	アドベンチャーゲーム			...
	雑誌						...
	テレビ番組						...
	舞踊・ダンス	タップダンス	フラメンコ	キューバ			...
	マンガ・アニメーション						...
	ユーモア	大喜利					...
	落語・漫才						...
	ラジオ番組						...
	占い	動物占い	家賃占い	四柱推命			...
	読書・読報・行事	結婚式	葬式	七回忌			...
ライフスタイル	食生活	エンタール風飯	イタリア料理	中華			...
	住まい・住宅	2×4	借間	フロアリング			...
	生活情報	郵便番号	区役所	水道局			...
	出会い・恋愛	チャット	出会いサイト	恋人			...
	美容	美容師	パーマー	パーマ			...
	ファッション						...
							...
							...
							...
							...
							...
							...
							...
							...
							...

(a)

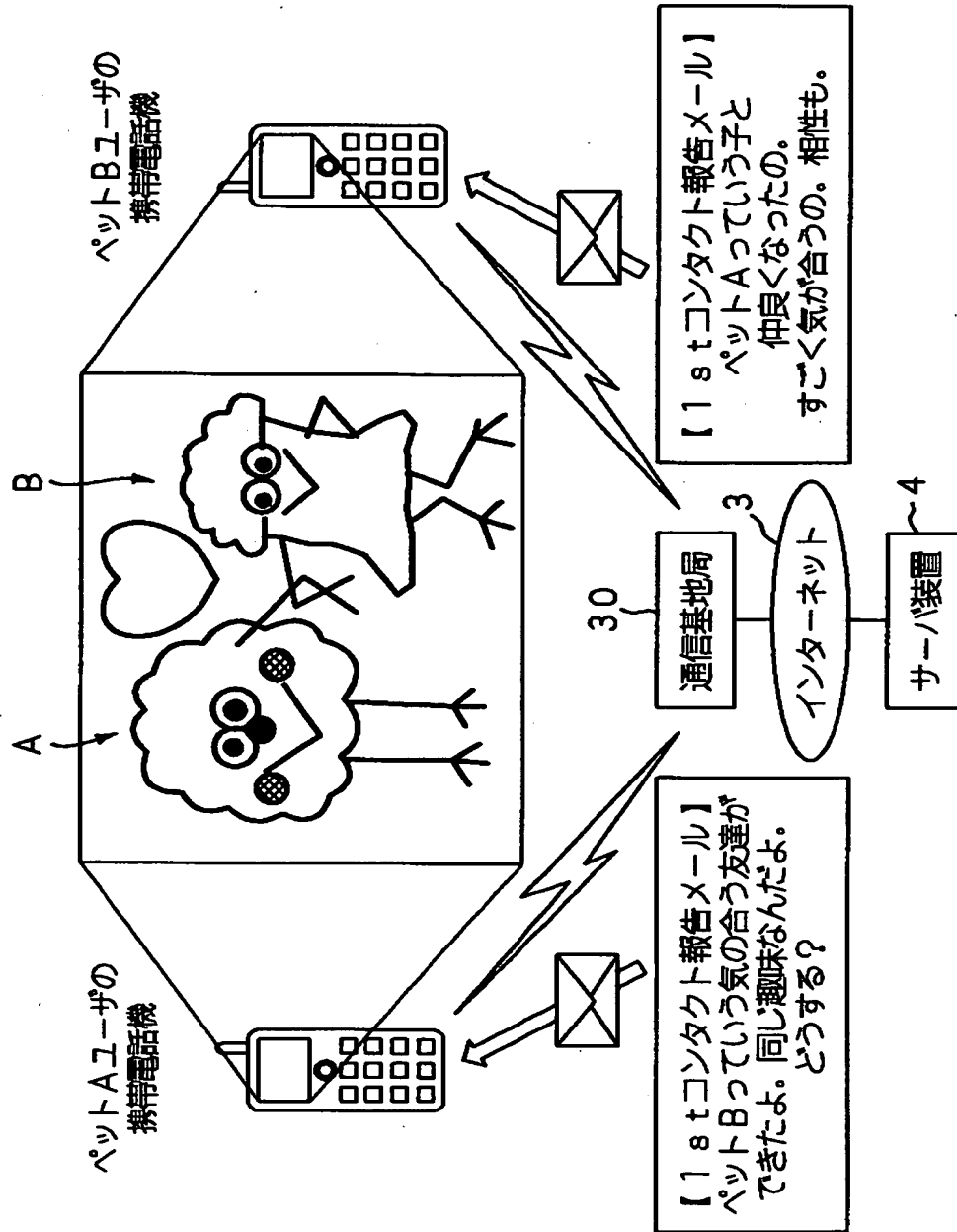
性格	エンタテインメント	サブカテゴリ	文字列1	文字列2	文字列3	文字列4	文字列5
ライフスタイル	はじめ	です。	します。	分かります。			...
	几帳面	詳細に	細り細ります。	程度			...
	がさつ	わり〜	ま	って感じ			...
	大胆	思い切って	断行したい	清水の舞台から			...
	短気	腹れません。	なんと重おうと	ダメです。			...
	小心	申し訳ありませんが	スミセンが	私の不意で			...
	繊細	もうすぐ暮めいて	残念お見舞い	先日は失礼しました。			...
							...
							...
							...
							...
							...
							...
							...
							...

(b)

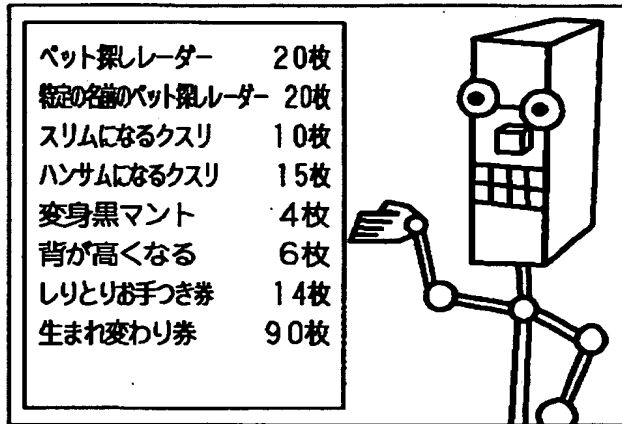
【図7】



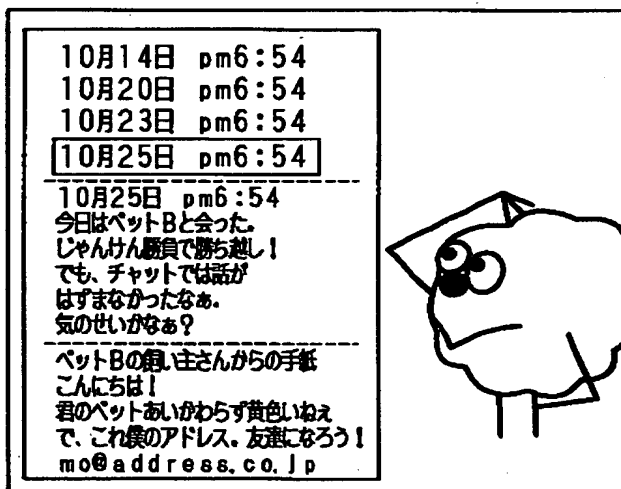
【図8】



【図9】



【図10】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ネットワーク上において、自分の趣味や性格等が合う他のユーザを自動的に探し出して気軽にコミュニケーションを図ることを可能とする。

【解決手段】 エンタテインメント装置 2 が、携帯電話機 1 2 を介して送受信される電子メールの内容に基づいて、ユーザの性格や趣味等に応じた形態のペットを形成する。ユーザは、このペットを携帯電話機 1 2 を介してインターネット 3 上のシステムサーバ装置 4 に送信する。システムサーバ装置 4 は、各ユーザから送信された各ペットの情報をそれぞれマッチング処理し、趣味や性格等の合うペット同士を検索し、この検索した各ペットのユーザに対して相手のユーザを紹介する報告メール（ファーストコンタクト報告メール）を送信する。これにより、各ユーザは、互いのペットを介して自動的に趣味や性格等が合う他のユーザを探し出してコミュニケーションを図ることができる。

【選択図】

図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-020461
受付番号	50100120020
書類名	特許願
担当官	第八担当上席 0097
作成日	平成13年 1月30日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成13年 1月29日